昭和63年2月19日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第4号（通巻51号）

ファミリーコンピュータ Magazine No.4 特別付録1

ドラゴンクエストIII

冒険の書

呪文チェックリスト

	呪文名														
ア	アストロン														
	アバカム														
イ	イオ														
	イオラ														
	イオナズン														
	インパス														
キ	キアリー														
	キアリク														
	ギラ														
サ	ザオラル														
	ザオリク														
	ザキ														
	ザメハ														
	ザラキ														
シ	シャナク														
ス	スカラ														
	スクルト														
ト	トヘロス														
	ドラゴラム														
	トラマナ														
ニ	ニフラム														
ハ	バイキルト														
	バギ														
	バギクロス														
	バギマ														
	バシルーラ														
ヒ	ビオリム														
	ヒャダイン														

	呪文名														
ヒ	ヒャダルコ														
	ヒャド														
フ	フバーハ														
ヘ	ベギラゴン														
	ベギラマ														
	ベホイミ														
	ベホマ														
	ベホマズン														
	ベホマラー														
ホ	ホイミ														
	ボミオス														
マ	マヌーサ														
	マヒャド														
	マホカンタ														
	マホトーン														
	マホトラ														
メ															
	メダパニ														
	メラ														
	メラゾーマ														
	メラミ														
モ	モシャス														
ラ	ライデイン														
	ラナルータ														
	ラリホー														
リ	リレミト														
ル	ルーラ														
	ルカナン														
	ルカニ														
レ	レムオル														

ここはキミの育てたキャラが、どの呪文が使えるかをチェックしていくための欄だ。上の空欄にキミの作ったキャラの名まえを書いて、使えるようになった呪文に印をつけていこう。

昭和63年2月19日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第3巻第4号（通巻51号）

ファミリーコンピュータ Magazine No.4 特別付録1

ドラゴンクエストIII

冒険の書

これが冒険の仲間たち!!

「ドラクエIII」でキミと行動を共にする仲間の数は12人。まずはじめに、その仲間たちの特徴を、よ〜く覚えておくことからはじめてみよう。

8つの職業とは?

仲間たちの性格を決めるのが、この8つの職業。それぞれどんな長所・短所があるかをまずまとめてみたぞ。

ゆ ゆうしゃ

武力も魔力も持つオールマイティー

さすがは主人公! 武器を使っての攻撃も魔法を使っての攻撃も、ともにOK! 勇者専用の呪文だってあるのだ。経験値に対してのレベルの上がりかたは遅いけれど、HPが高めなのでそれをさし引いても十分な活躍が望めるぞ。ロトのアイテムを使えたり、はじめから強い武器、防具を持っていたりと、特典が他の職業にくらべて多いのが特徴。全てにわたって優秀なキャラといえるね。

そ そうりょ

治ゆが得意のアフターケア派

HPを回復させたり、死んだ仲間を生き返らせたりといった呪文を覚える。長旅にはぜひ連れて行きたい。

し しょうにん

戦いよりも…お金がすべてさ派

適度に強く、HPもそれなりにある。敵を倒したあとのGも、コイツがいれば多くなる。品物の鑑定もできるのだ。

ま まほうつかい

攻撃呪文が得意の追いつめ派

メラやヒャド系の呪文をはじめ、多くの攻撃呪文を使いこなす。HPが低いのが難といえば難。

あ あそびにん

とにかく楽しければいいのサ派

まったくの役立たず。はじめのうちは、仲間にしないほうがいいだろう。レベルが高くなってから連れて歩けば?

せ せんし

肉弾戦ならまかせとけ!の迫力派

呪文は使えないものの攻撃力は絶大。レベルの上がりも早く、HPも高い。さまざまな武器・防具を使いこなす。

ぶ ぶとうか

素手で戦う肉体が全てだ!派

動きが素早い武術の専門家。武器を持たさないほうが攻撃力がよい。会心の一撃を出す確立も高い。

け けんじゃ

僧侶+魔法使いのエリート派

僧侶と魔法使い、2種の呪文を使いこなせるエリートキャラ。ただし、なかなかレベルが高くならない。

ドラゴンクエストIII 冒険の書 もくじ

これが冒険の仲間たち!! ―― 2
冒険の手引き ―― 4
アイテムの手引き ―― 5
戦闘の手引き ―― 6
呪文の手引き ―― 7
旅の地図記録帳 ―― 8
モンスターメモ ―― 34
アイテムメモ ―― 42
あずかり所チェックメモ ―― 48
呪文一覧 ―― 50
呪文チェックリスト ―― 裏表紙

これがキミの作った12人の仲間だ！

登録所でキミの使った仲間をここに記録しておこう！

なまえ					
キミの想像図	職業 ゆうしゃ メモ				

冒険の書をひもとく前に

ド ラクエIIIをゲームするまえに、ファミマガから全国の勇者たちに贈る――それがこの「冒険の書」です。この書のなかには、ドラクエIIIをプレイするために必要な情報、そして便利なメモの部分がつめこまれています。

ま ずはじめに、ゲームを進めていくために最低限必要なことがらがまとめられています。仲間のこと、旅のこと、戦闘・呪文のこと……。ゲームについてくる説明書に目を通した上で読むと、いっそう役立つことと思います。

そ してこの「冒険の書」の大部分を占めるのが、"旅の記録帳"です。キミが冒険していくうえで気づいたところ、町や洞くつのマップ、重要なヒントなど、どんどんメモしていって下さい。きっと冒険をする上で役立つでしょう。

と ちゅうで出会ったモンスターについては"モンスターメモ"のページに書きこむといいでしょう。メモの欄は、キミの好きなように使って下さい。そしてキミのモンスター図鑑を完成させてみてください。

た くさん用意されているアイテム、呪文についてのメモのページもちゃんと用意しました。気づいたことをバンバン書いて、友達と情報交換したりしてもいいかも知れませんね。情報をたくさん集めて、充実した冒険を！

ひ ろ～いフィールドのために、「冒険の書」と別に「特製マップ」を準備しました。この2つを使って、発見したことをメモしていけば、キミだけの冒険の記録の出来あがり。世界にただひとつの、「冒険の書」が完成するのです。

冒険の手引き

256画面分の広〜いフィールド。それがドラクエIIIの世界だ。その中にある町や洞くつ、ほこらなどは全部で70以上とか…。いったい何が起こるのか、楽しみだね！

広大なマップと謎をつき進め！

マップを広げて謎をどんどん解いていこう！

右のイラストが、舞台となるフィールドの全図。すでにいくつかの城や町、そしてピラミッドなんかの建物が見えるけど、ホントはもっとたくさんあるのだ！

アリアハンにある旅の扉を出たキミたちは、ロマリアやアッサラーム、ジパングなどのいろんな国々を旅していくことになる。あちこちの国で、いろんなことを頼まれ、それを達成していくうちに、だんだんとアレフガルドの謎へと迫っていくんだ。

中には、IIのロンダルキアのような氷の大陸なんかもあるという。謎やヒントは、必ずメモしておいてね。

マップ上にはいろいろな地形がある

地形の種類を覚えておこう

フィールド上で見ることのできる地形には、右の他に砂漠や森などもある。町や村、塔などは、入ればもちろん拡大画面になるけど、なんのへんてつもないところでも画面が切りかわる場合がある。そこも必ずメモしておこう。

町・村	宿屋や武器屋など、いろいろな店があり、にぎやかだ	塔	洞くつと同じく、敵の潜むところが多いぞ
城	アリアハンをはじめ、いくつかの国に存在しているぞ	川	大陸を流れる。IIでは船で逆のぼることができたけど
洞くつ	暗くて深い迷宮。敵だってイロイロと潜んでいるんだ	海	広い大海原は、船で航海。ただし浅瀬は入れないのだ
ほこら	外見はお墓のような感じ。中に人が住むことが多い	山	IIIでは空を飛んで山をも越せるというけれど……？

いろいろなお店も知っておこう

町や村にはいろんなお店がいっぱいあるんだ

あちこちにある町や村、ここに立ち寄る時には、やっぱりいろんな店もたずねてみたい。あちこちの町や村に、こんな場所があるってことを、よ〜く覚えておいてね。

町の中かどうかはわからないけど、「転職の神殿」もどこかにあるというぞ。

武器と防具の店	戦いのための武器・防具を売っている。夜は閉店する	宿屋	ここで休めばHPとMP完全回復。泊まると朝になる
道具屋	薬草などの道具を売っている。物を買いとってくれる	格闘場	モンスターを戦わせ、ギャンブルをする賭博場なんだ
教会	寄付をすると、仲間を生き返らせてくれたりするんだ	酒場	仲間を登録したり、パーティの編成をしたりする場所
預り所	持ちきれなくなったアイテムやお金を預かってくれる	転職の神殿	ここにくれば、キャラの職業を変えることができる

アイテムの手引き

アイテムの多さはドラクエならではだね。これについての基礎知識をマスターしちゃおう。

100以上のアイテムを使いこなそう

たくさんあるアイテムを分類だ

ドラクエIIIのアイテムは全128種とか。それらのアイテムは、右のように分類できる。つまり、身につける時、どこに表示されるかで分けるんだ。これをチェックしておけば、余分な武器や防具を買ったり、必要なモノを間違えて売ったりしなくてすむぞ。
アイテムはキビシくチェックだ。

武器		敵を攻撃するために使う武具。これを装備すると攻撃力が上がるんだ
防具	よろい	身につける服、戦闘用の防御着など。防具の中では守備力が最も高い
	たて	手に持ち、敵の攻撃をくいとめるための板のようなもの。素材によりさまざまなものがある
	かぶと	商人のターバン、皮の帽子などもこれに含まれる。頭にかぶるモノなのだ
道具		装備することができないものが多く、使っているうちになくなるものが多い。ミステリアスな力があるものも中にはある

そうびしたり使ったりしちゃおう

アイテムを手に入れたら活用しよう

アイテムを手に入れたら、やっぱりすぐに何かしてみたい！ そのためのコマンドが右の4つだ。ただし「みる」は商人しか使えない。

それから中には呪われたアイテムがあったりするから、よ〜く注意しておいたほうがいい。ムダなお金はつかいたくないもんネ。

そうび	武器や防具を身につける。ここではじめてそのアイテムの力が、キャラのステータスに加算されるんだ
つかう	道具を使用する。武器や防具の中にも、こうして「つかう」ことにより、別の力を発揮するものもあるんだよ
わたす	アイテムを他の人にわたす。死んでしまったキャラのカンオケからも取り出せるぞ
みる	商人のみが使える。そのアイテムの売却価格、種類、そして呪われているかどうかがわかるんだ

ステータスの意味はコレ

キャラのステータスはヤヤこしい！ そこで徹底解説

レベル キャラクタの成長度を示す。これが高いほどその職業としてよく育っているわけだ。これが上がると、最大MPやHPが増え、呪文を覚えたりしていく。上げるためにはEXが必要だが、その数値は職業によって違うぞ。

HP（ヒットポイント） 生命値。ダメージを受けるとコレが減っていく。0になると死んでしまうのだ。

MP（マジックパワー） 呪文を唱える力。この数値が、唱えたい呪文の消費MPより低いと呪文は唱えられない。

ちから そのキャラの力の強さ。「たたかう」ことで敵に与えられるダメージに関係がある。高ければダメージも増す。

すばやさ キャラクタの攻撃の速さに関係。この数値が高いキャラが、戦闘では先に攻撃することができる。

たいりょく レベルが上がった時の最大HPの増える量に関係している。この数値が高いほど、HPが大きくなる。

かしこさ レベルが上がった時の最大MPの増える量に関係している。呪文を覚えていくのにもこれが高いのがよい。

うんのよさ 逃げたり、呪文をかわしたりといった、敵からの攻撃をかわす度合を示す数値。あそびにんが高い。

こうげき力 「ちから」に装備している武器の力をプラスしたもの。これが高ければ高いほど敵に与えるダメージ増。

しゅびか 自分自身の持つ攻撃から身を守る力と防具の守備力をプラスしたもの。敵から受けるダメージに関係。

EX（エクスペリエンス） 経験値。敵を倒すと得ることができ、増やすことによってレベルアップしていく。

戦闘の手引き

敵を倒さないことには、経験値もお金も貯まらない。戦闘に関することがらをマスターして、バシバシキャラを育てていこう！　そのために必要な2つのことを紹介するぞ。

戦闘コマンドをマスターしよう

戦闘画面のコマンドをうまく使おうぜ！

戦闘シーンで使用するコマンドは右の5つ。まずはこの意味をもう一度おさらいだ。

この5つのコマンドのうち、「たたかう」と「じゅもん」(場合によっては「どうぐ」を使う相手も)は、自分の味方・敵に関係なくかけることができる。敵の呪文で眠ってしまった仲間をたたき起こしたり、弱い敵をわざと復活させての経験値稼ぎなんてことが可能なんだ。でも、まちがって使って、味方を不利な状況にしたりしないよう気をつけてね。

たたかう：自分の装備している武器を使って相手を攻撃する。敵が素早かったりするとミスが多くなり、守備力が高いとダメージ減少	**じゅもん**：魔法の呪文を使う。攻撃のためだけでなく、身を守ったり、傷ついた仲間を回復させたりと用途はいろいろだ
ぼうぎょ：装備している防具を使い身を守る。魔法使いなど攻撃力の低いキャラは、特にすることがなければこれを選択しておくとよい	**にげる**：その場から逃げ去る。ただし、まわりこまれてしまうと、その回は攻撃できず、敵の攻撃をあびるのみとなるので注意！
	どうぐ：装備しているものを変えたり、魔法の品物を使うコマンド。敵によっては特定の武器に弱いものもいるので、活用しよう

隊列組みかたを考えよう

4人の組み合わせと並びかたで、状況は一変してしまうぞ。

戦闘時に重要となる要素が4人の仲間の隊列（ならびかた）なんだ。

4人のうち、1番前にいるキャラは、敵からダメージを受けやすい。逆に後ろのキャラはダメージを受ける確率が低いんだ。だから、生命力の高い戦士、勇者などのキャラを前に、低い魔法使いや僧侶を後ろにするといいぞ。いろんなキャラでいろんな隊列をためしてみて、下にメモして、キミのベストパーティを見つけよう。

また、パーティの人数は4人でなくてもOK。強くなってきたら人数を減らして、今までまわったトコを旅するのもまたオモシロイかもネ！

1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.
メモ	メモ	メモ	メモ	メモ

呪文の手引き

戦闘と同じくらいに大事なのが呪文の使いこなしかた。これができないと、せっかくの60種類の呪文がただのカザリになっちゃうぞ。その種類をよ～く覚えておいてね。

職業によって呪文の種類が違う

呪文は誰でも使えるわけじゃないのだ！

呪文が覚えられる職業は右の4つ。それぞれが覚えていく呪文にもまた特徴がある。

転職をしていくことで、いろんな種類の呪文を使いこなすことができるようになるけれど、勇者の呪文だけは（勇者への転職・勇者からの転職はできないので）主人公となるキャラしか使うことはできない。特別に重要な呪文なんだよ。

ゆうしゃ	他の3つの職業と違い、次から次へと呪文を覚えてはいかない。勇者専用の呪文は5つだが、他にもいくつかの僧侶と魔法使いの呪文を覚えていく
そうりょ	24種類の呪文を覚えていく。そのほとんどは味方を治療したり、生き返らせたりといった回復の呪文だが、ニフラムやバギといった強力な攻撃呪文も持つ
まほうつかい	31種類の呪文を覚えていく。ほとんどは敵への攻撃の呪文だが、ルーラやラナルータ、アバカムやインパスといった冒険に有効な呪文も中には多い
けんじゃ	僧侶と魔法使い、両方の呪文を覚えていくが、どれが使えるようになっていくのかは、この職についてみないとわからない。レベルアップも遅い

呪文にもいろいろな種類がある

4つの種類を覚えて呪文を有効活用だ！

呪文には大きく分けると右の4種類がある。「冒険の書」50、51Pの呪文一覧を見る前に、この4種類をよく覚えておいてね。

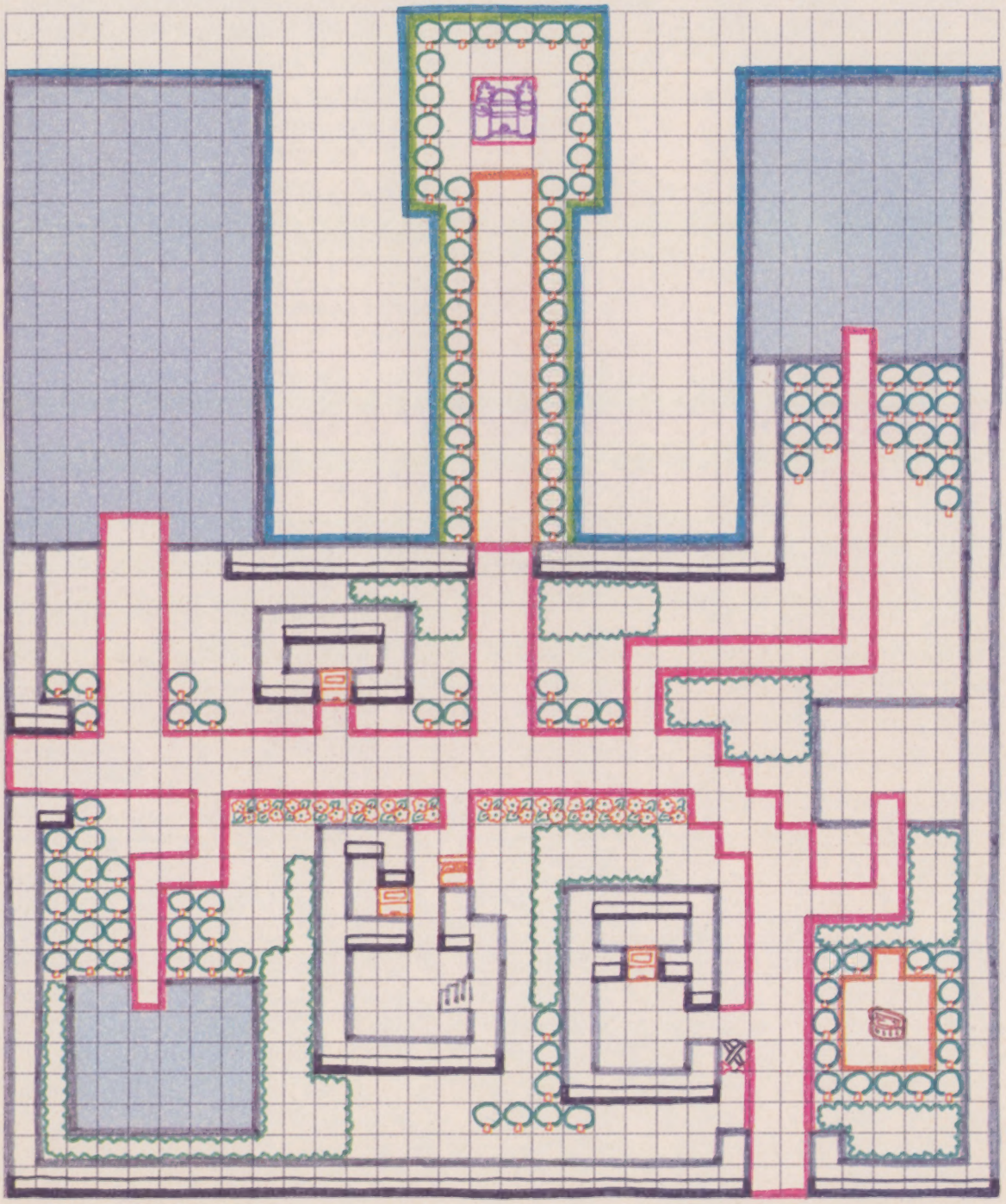
また、呪文の効果が起こる対象も、それぞれに違う。味方全員に効いたり、1人だけだったり、敵全部に効く呪文もあったりするよ。よ～く考えて、ムダなMPを使わないようにしなくっちゃ、いざというときに困ってしまうぞ。

攻撃の魔法	敵に対して効果のある魔法のこと。敵に直接ダメージを与えるといったものだけでなく、敵の守備力を下げたり、眠らせたりして、攻撃をしやすくする呪文もある
防御の魔法	味方に対して効果のある呪文のこと。HPを回復させたり、毒を消したりする。守備力を上げたり、攻撃力を上げたりする呪文も中にはあるぞ
その他の魔法	戦闘時以外に用いられる魔法。便利なものが多く、ほとんどは魔法使いの呪文。ワープしたり、鍵を開けたりと、いくつかの道具のかわりになるものも多い
不確定な魔法	これに属するのは、魔法使いの呪文・パルプンテのみ。ようするに何が起こるかわからないのだ。IIではおそろしいものを呼び出したりしたが、IIIでは何が起こる？

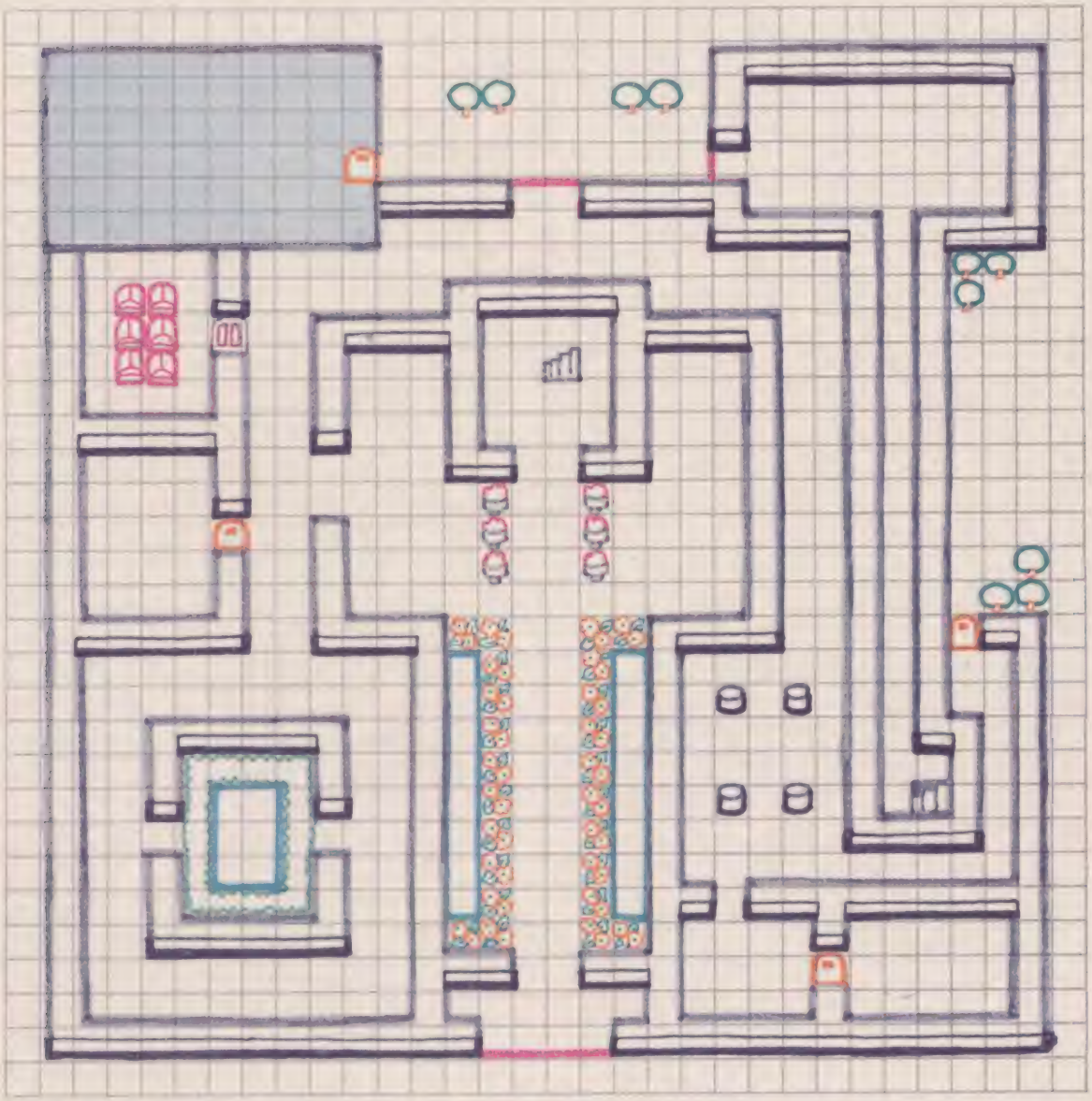
メモ

旅の地図記録帳

とってもヤヤコシイ洞くつや塔、町などのマップをこの方眼ノートを作って記録していこう！　と ちゅうで手に入れたアイテムやヒント、町の店で売っているものなどをメモしておけばさらに便利。



アリアハン城〜町



武器と防具の店／ひのきの棒…5　こん棒…30　銅の剣…100　布の服…10　旅人の服…70　皮の鎧…150　皮の盾…90　道具屋／薬草…8　毒消し草…10　キメラの翼…25　宿屋／1人2ゴールド

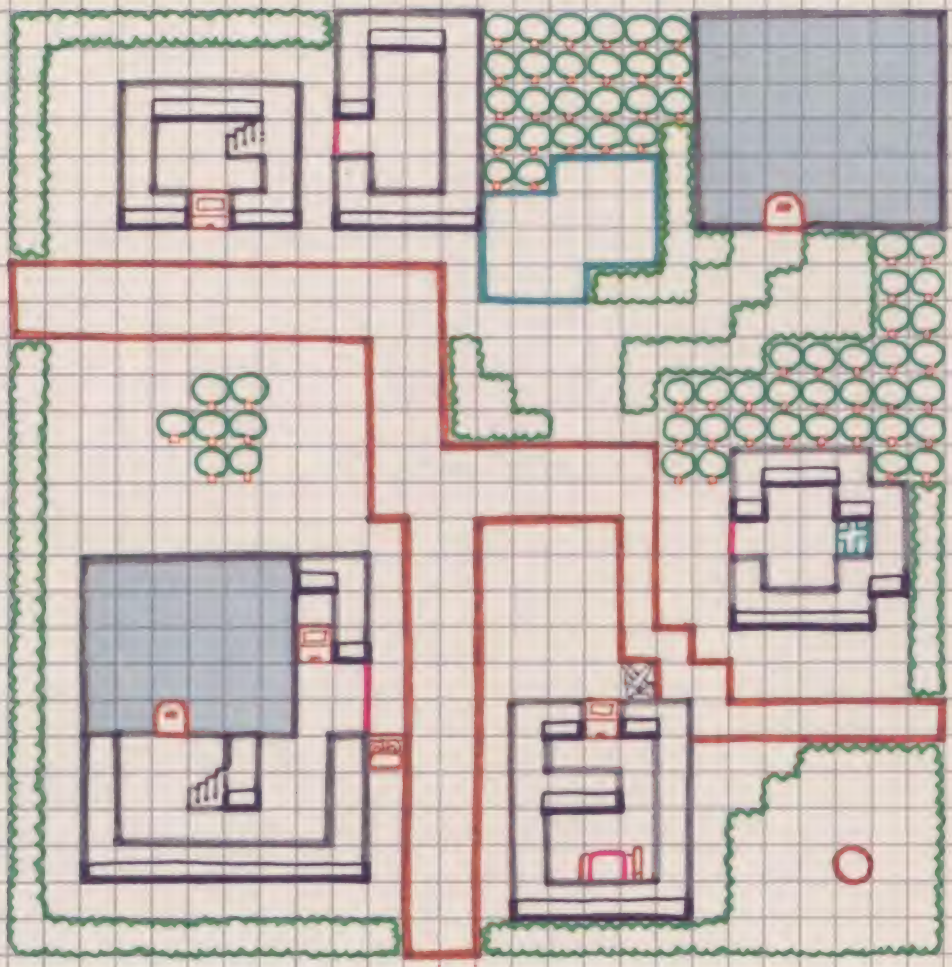
情報／「北にいくとレーベの村」(女の子)　「海のむこうにつうじる旅の扉を封じこめた」(老人)

「おしろから海づたいに歩くと岬の洞くつ」(若者)

盗賊／トコタの鍵→かんたんなドアを開ける

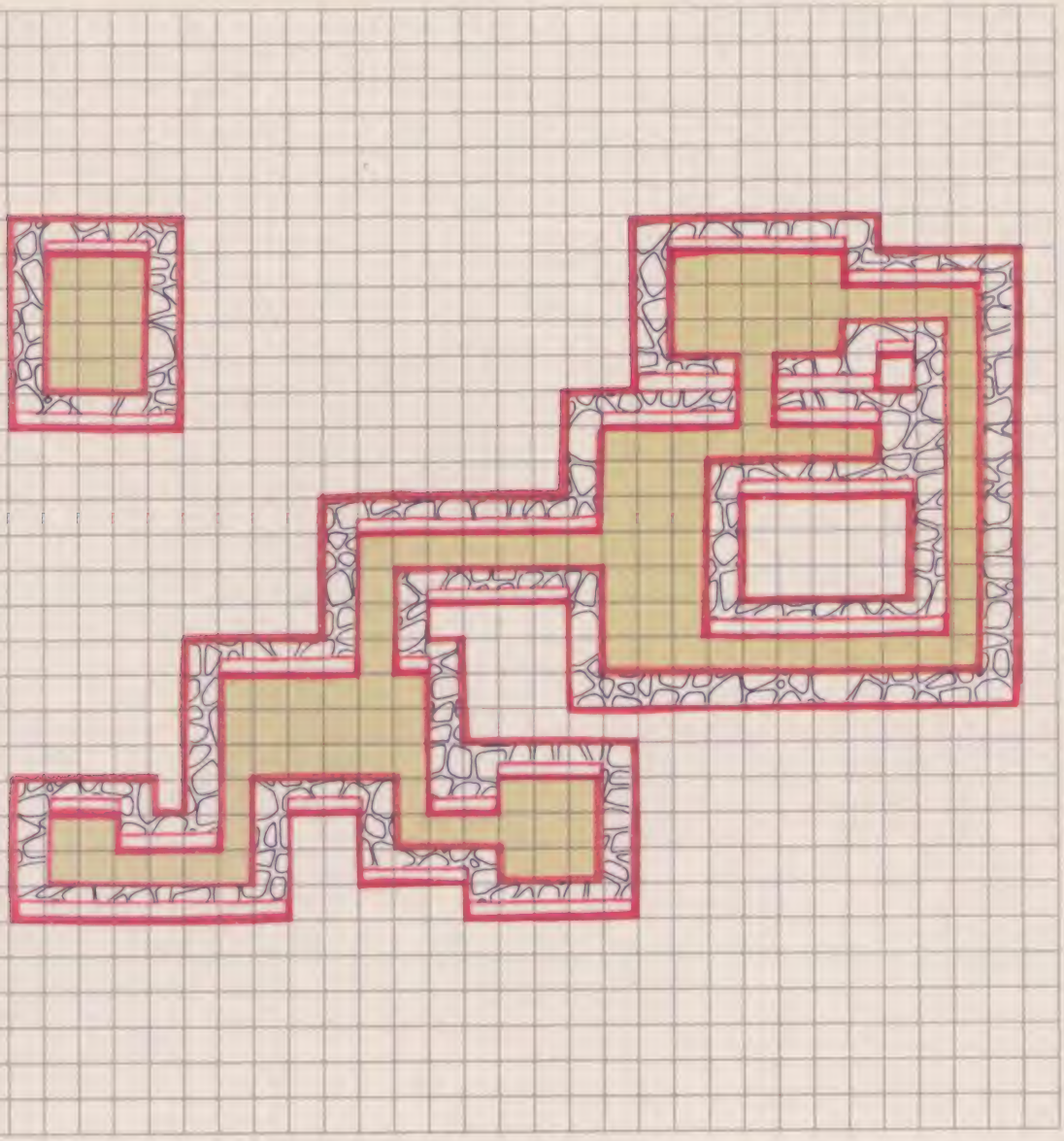
アリアハン国

レーベの村



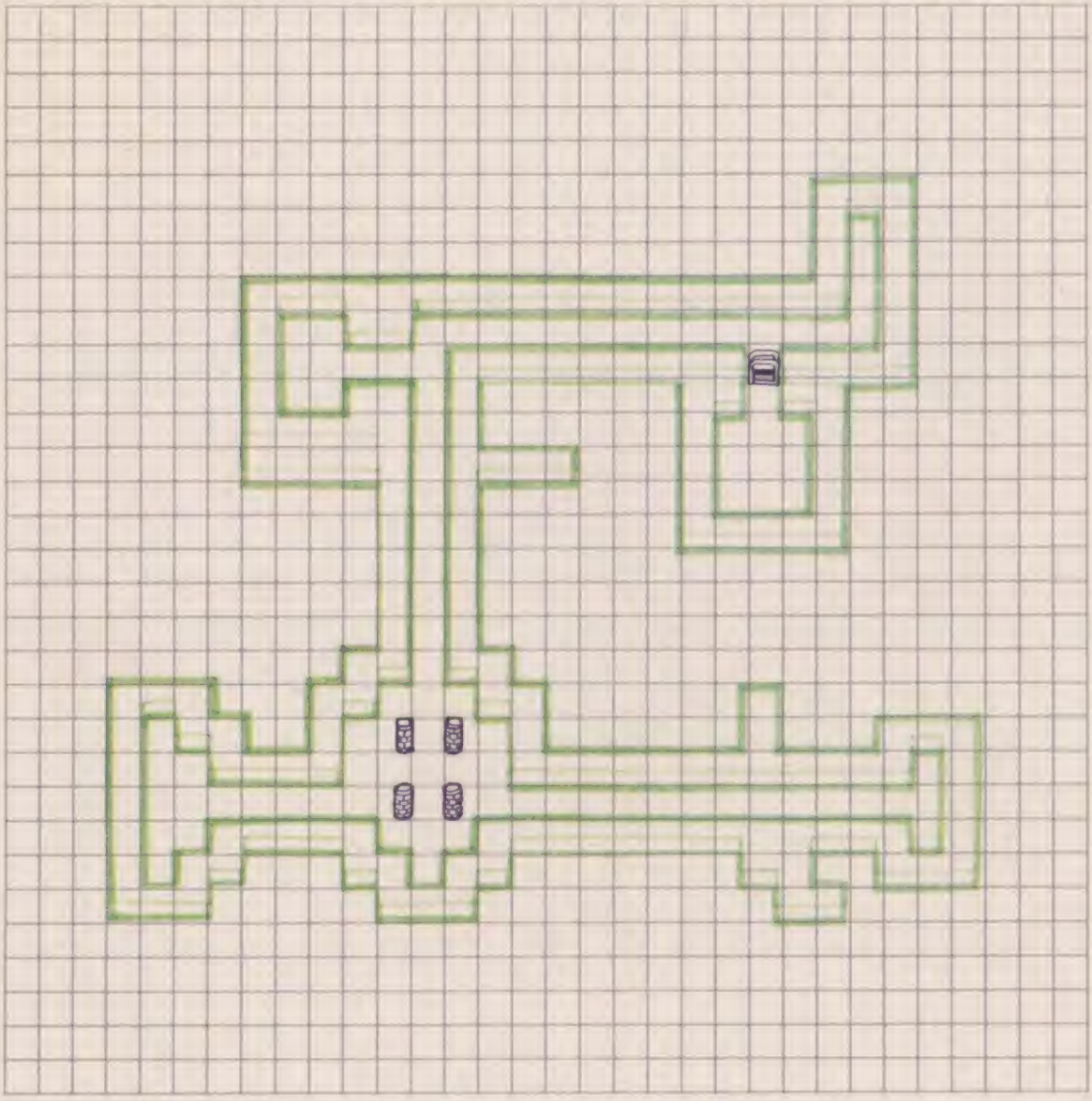
情報／「村の南の森にもナジミの塔に続く洞くつ」（若者）「あやしげな場所には何かあるかも」（男）

岬の洞くつB1・B2F

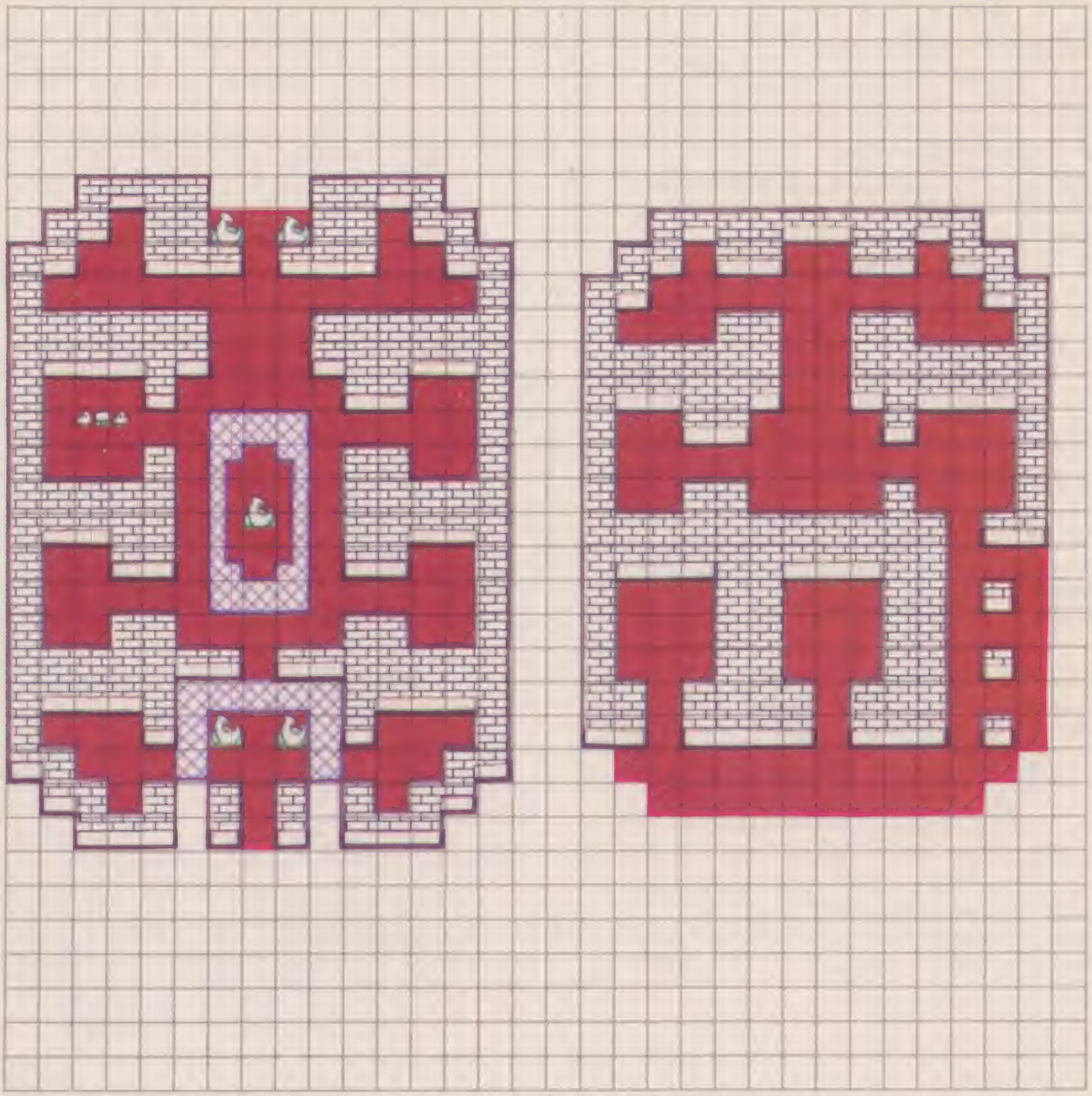


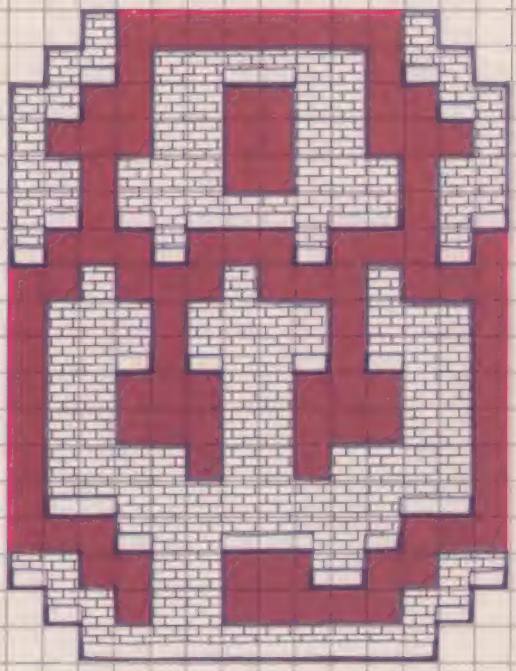
アリアハン国

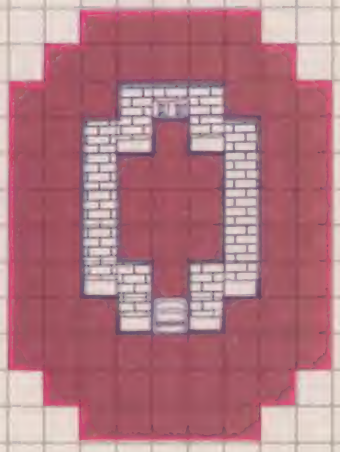
ナジミの塔B1



ナジミの塔1・2F







マップ用紙が足りなくなったらこのページをコピーして使ってね！

モンスターメモ

旅のとちゅうで出会ったモンスターの姿、特徴、1匹あたりの経験値やゴールドを記録していこう。
キミだけのモンスター図鑑を作っちゃうのだ！ 150種もいるモンスター、全てに会えるカナ？

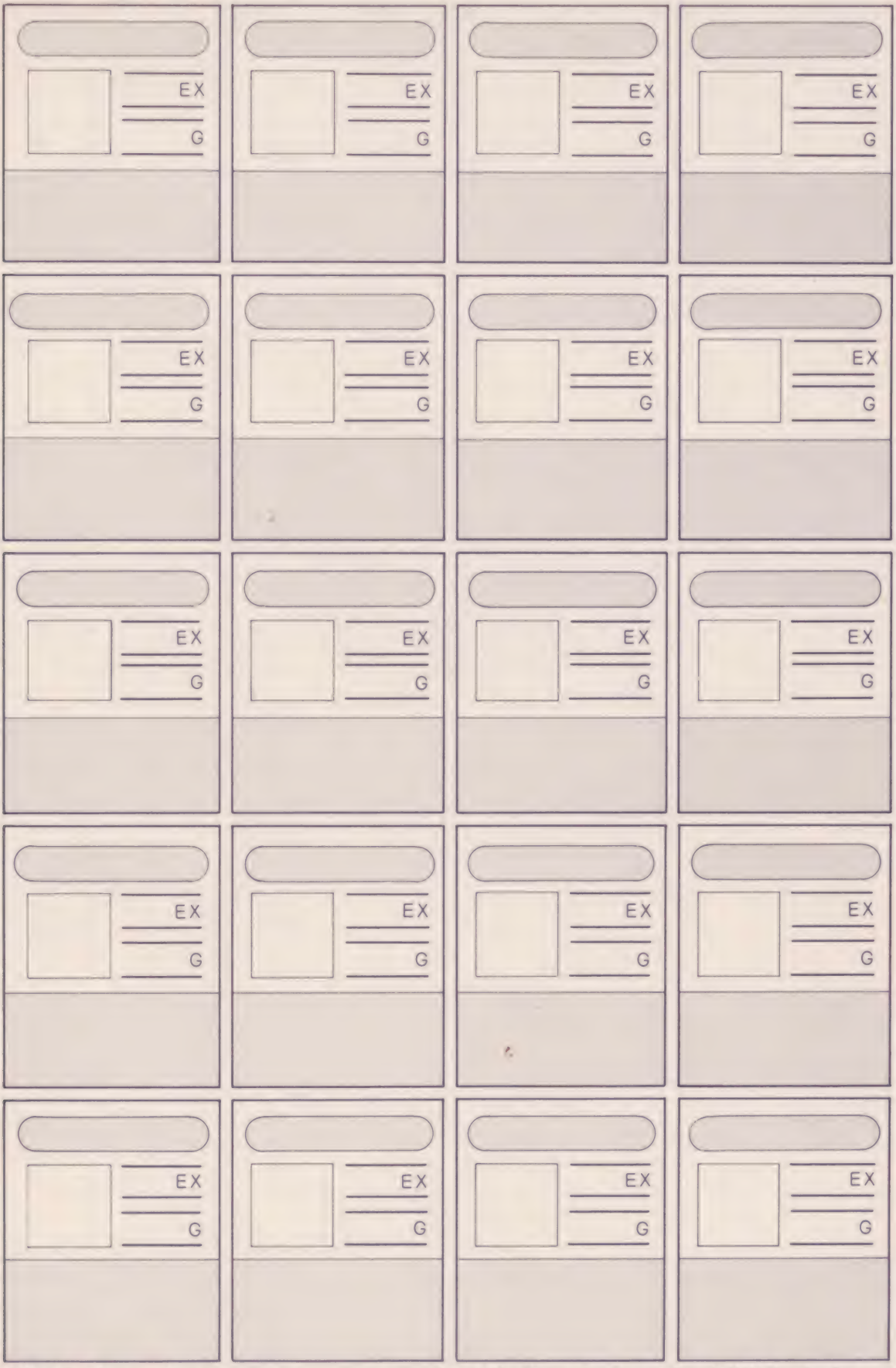
モンスター名	スライム	おおがらす	おおありくい
姿 / 1匹の持つ経験値 / 1匹の持つゴールド	4EX / 2G	5EX / 2G	8EX / 3G
メモ(出現場所・強さ 使う呪文など)	ドラクエシリーズおなじみのモンスター。弱いヤツだが集団で出るとやっかい。	見かけほどは強くない。スライムと同程度。集中攻撃に注意。	生命力は低いが、攻撃力が割とある。

いっかくうさぎ	じんめんちょう	フロッガー	バブルスライム
7EX / 2G	6EX / 4G	11EX / 3G	12EX / 6G
素早いので攻撃をかわされることがある。宝箱→薬草	マヌーサの呪文でこちらの攻撃の成功率を弱めてくる。	後ろのほうにいるキャラにも攻撃をしてくる。	番をもっている。宝箱→どくけしそう

まほうつかい	アルミラージ	さそりばち	おばけありくい
13EX / 10G	14EX / 8G	8EX / 4G	12EX / 7G
メラの呪文を使う。	ラリホーの呪文を使う。すぐに逃げだす。	HPは低いが仲間を呼ぶ。ニフラムが有効。	おおありくいよりやや強い。

ホイミスライム	キャタピラー		
21EX / 5G	31EX / 12G	EX / G	EX / G
ホイミの呪文を使って自分の体力を回復する。	防御力、攻撃力ともに高い。アリアハン最強の敵？		

戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。



戦闘終了時に各キャラが得られるＥＸ➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。

モンスター名

姿

1匹の持つ経験値

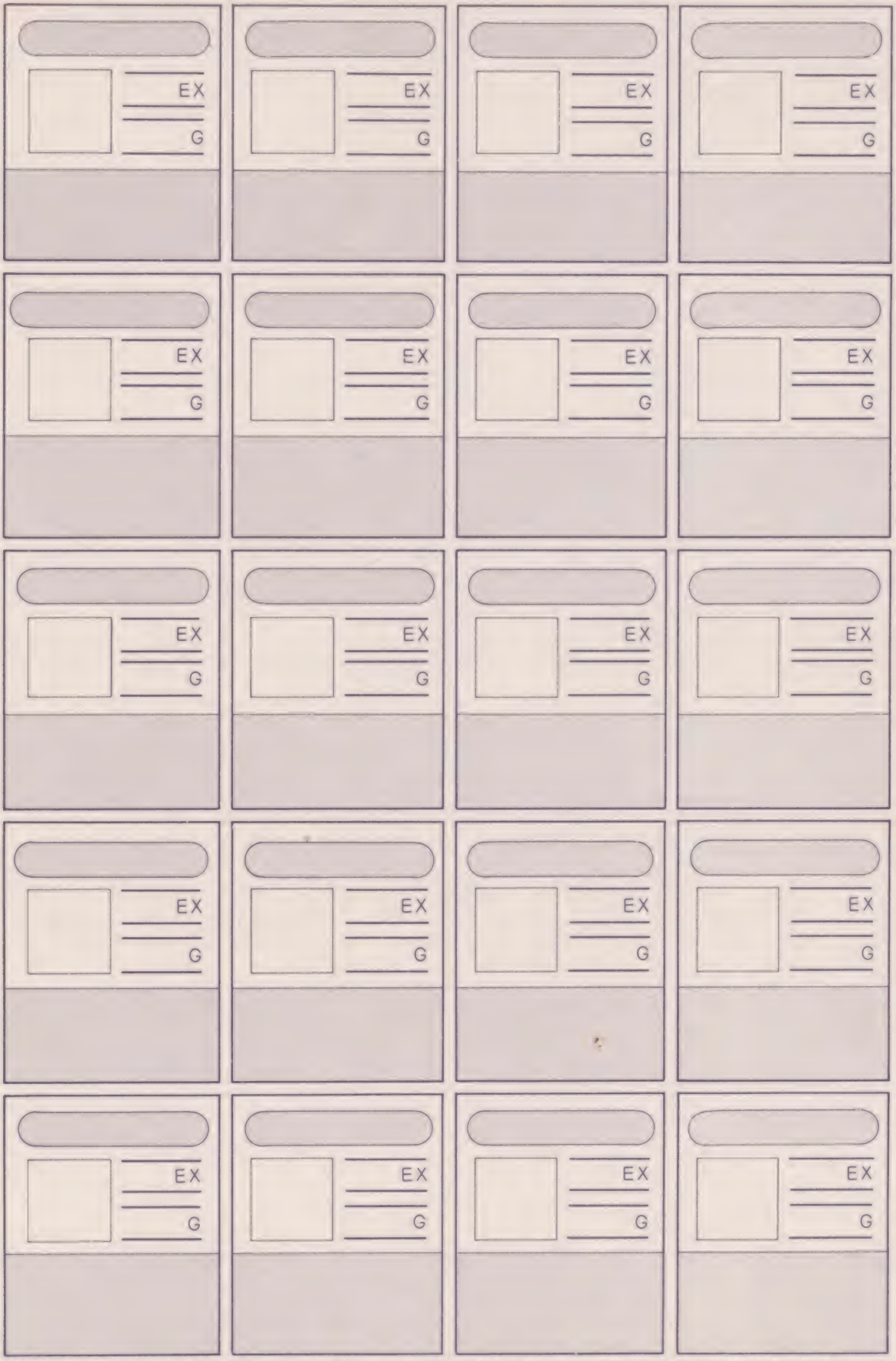
1匹の持つゴールド

メモ(出現場所・強さ
使う呪文など)

EX

G

戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。



戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。

モンスター名

姿

1匹の持つ経験値

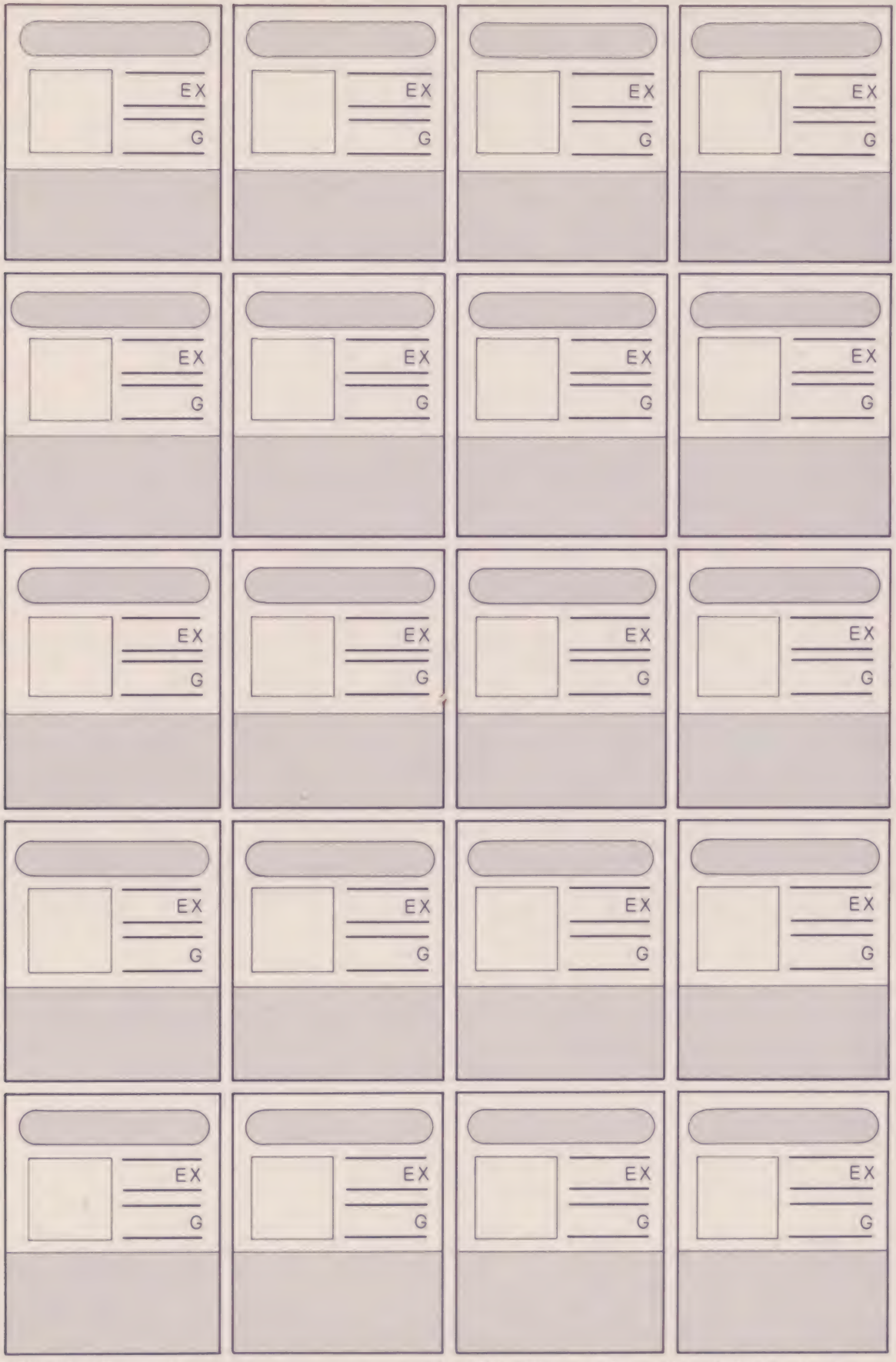
1匹の持つゴールド

メモ(出現場所・強さ
使う呪文など)

EX

G

戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。



戦闘終了時に各キャラが得られるＥＸ➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。

モンスター名

姿

1匹の持つ経験値

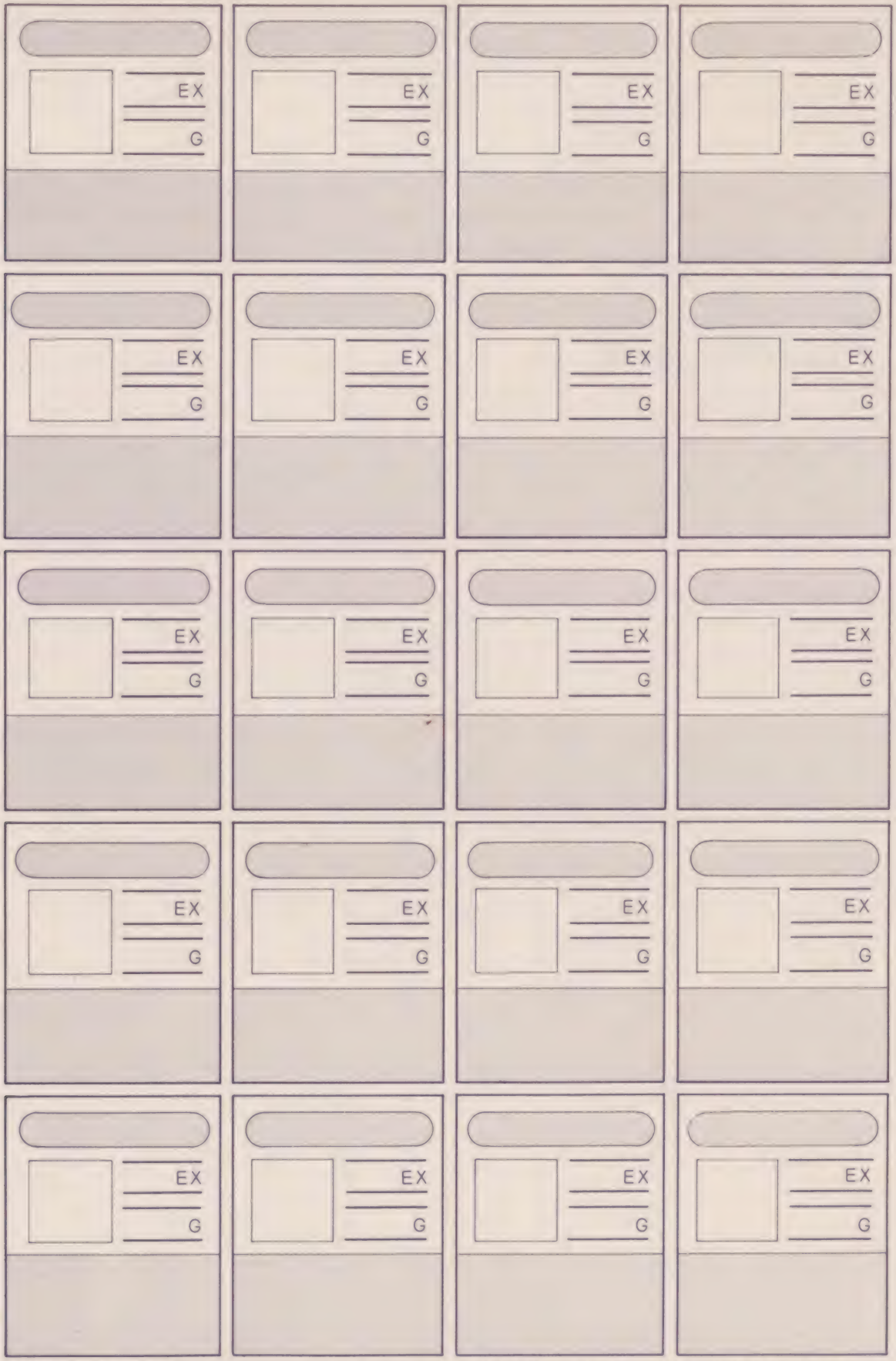
1匹の持つゴールド

メモ(出現場所・強さ
使う呪文など)

EX

G

戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。



戦闘終了時に各キャラが得られるEX➡(やっつけたモンスターの持つ経験値の合計)÷(生き残った人数)　小数点以下は切り捨て。

アイテムメモ

たくさんあるアイテムだけに、使い方や装備できる職業など、思わず忘れてしまいそう！　ヘタな間違いをおこさないためにも、気づいたことは、そのつどメモしておくといいぞ。

武器

武器で重要なのは、なんといってもその攻撃力。その数値がわかったら、必ずメモしておこう。また、道具として使うことで魔法の呪文を発せられるものについては、必ずその効用をメモしておこうね！

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	攻撃力	メモ
ひのきのぼう	5	3	2	檜の幹で作った武器。みんながはじめから持っている。威力はあまりない。（装備→のびそぼしあふ　武闘家は攻撃力－1）
こんぼう	30	22	7	樫の木で作った武器。（装備→のびそしあふ　武闘家は攻撃力－3）
どうのつるぎ	100	75	12	青銅の剣。勇者ははじめから持っている。（装備→のびそしあふ　武闘家は攻撃力－6）
せいなるナイフ	200	150	14	魔法使いも使うことのできる武器。神秘の力が秘められている。（装備→のびそぼしあふ　武闘家は攻撃力－7）
とげのむち	240	320	18	イバラのトゲで作られたムチ。かなり強い。（装備→のびしふ）
くさりがま	550	412	24	先端に氷の玉のついた鎖が結びつけられたカマ。強力。（装備→のびそしあふ　武闘家は攻撃力－12）

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	攻撃力	メモ

防具

防具ではその守備力はもちろんのこと、よろい、たて、かぶとの種別もメモしておこう。ターバンのように特別な職業の人だけが使えるものについては、必ずそれを書きとめておこうネ。

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	守備力	メモ
ぬののふく	10	7	4	厚い麻布で作られた服。勇者以外のキャラがはじめから着ている。（装備→ゆうせそましあふ）
たびびとのふく	70	52	8	樹皮でつくられた昔から旅する者に愛用されていた服。布の服よりは丈夫。（装備→ゆうせそまし○あ）
かわのよろい	150	112	12	なめし皮をにかわでぬり固めた服。かなりの防御力がある。（装備→ゆうそ○○）

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	守備力	メモ
けいこぎ	80	60	10	武闘家などが着られる防具。(よろい)(装備→そのふ)
かわのたて	90	67	4	長方形の板に牛や羊の毛皮をにかわではりつけたもの。もっともふつうの盾。(装備→のせそしめ)
かわのぼうし	80	60	2	なめし皮をにかわで固めたヘルメット。(かぶと)(装備→のけそまじゅ)
ターバン	160	120	8	商人などが身につけることのできる帽子。(かぶと)(装備→こめ)

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

アイテム名	店で買う時のねだん	店で売る時のねだん	守備力	メモ

道具

道具は何が起こるかわからないものが多いから、気がついたことがあったらすぐにメモをとるように心がけておこう。ひょっとすると幻のアイテムだったりするかも知れないものネ。

アイテム名	店で買う時のねだん	店で売る時のねだん	メモ
やくそう	8	6	HPがある程度回復する。
どくけしそう	10	7	体にまわった毒を消してくれる。
キメラのつばさ	25	18	これを使うことで、ルーラの魔法と同じように、一度行ったことのある町にワープできる。
せいすい	20	15	自分より強い怪物をよせつけなくなる。塔や洞くつの中では効果がない。

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	メモ
すばやさのたね		60	

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

アイテム名	店で買う時のねだん	店に売る時のねだん	メモ

アイテムを店に売る時のねだん➡販売価格の75%　小数点以下は切り捨て。

あずかり所(じょ) チェックメモ

Ⅲになって新しくできたのがあずかり所。12人のキャラがとっかえひっかえ出し入れすれば、何がどれだけ残っているのやら……。そこでこのページをメモに活用してネ！

ゴールド

なにはともあれお金は大事。預けた金額、払い戻した金額をキッチリとメモしておこう。銀行の預金みたいなカンジがして、ガッチリ貯めこめるかもヨ!!

月　日	預けたゴールド	払い戻したゴールド	残　金	月　日	預けたゴールド	払い戻したゴールド	残　金

アイテム

預けてあるアイテムを、わざわざ買ってしまっちゃハナシにならない。そこでここに預けたモノをメモして、品物を引き取ったらそこでチェックを入れておけば安心！

月 日	預けたアイテム	チェック欄	月 日	預けたアイテム	チェック欄

呪文一覧

ドラクエIIIの呪文は全60種。それをまとめたのがこの表だ。説明書ではわからない、勇者と賢者のつかえる呪文についても、チェックしていくとさらにカンペキな表になるぞ！

	呪文名	種別	効用	勇者	魔法使い	僧侶	賢者	効果	消費MP
ア	アストロン	守	仲間を全員、鉄の塊にする。敵の出方をさぐるのに役立つ	○				味全	6
	アバカム	他	すべてのとびらを開くことができる。ひらけゴマの呪文		○			—	0
イ	イオ	攻	爆発をおこす呪文。多数の敵を一度に始末できる		○			敵全	5
	イオラ	攻	イオの数倍の爆発を起こし、怪物を消し去ってしまう		○			敵全	9
	イオナズン	攻	イオ系最強の呪文。空中のエネルギーが大爆発を起こす		○			敵全	18
	インパス	他	宝物を調べる呪文。怪物がひそんでいると、赤く光る		○			—	3
キ	キアリー	守	毒消し草と同じ効果をもち、体内の毒を消し去る			○		味1	2
	キアリク	守	戦いなどで、体がまひして動けなくなった仲間を助ける			○		味1	6
	ギラ	攻	頭上に雷を呼び、指先から稲妻を走らせる落雷の呪文		○			敵G	4
サ	ザオラル	守	運がよければ、死んだ仲間を生き返らせることができる			○		味1	10
	ザオリク	守	蘇生の呪文。死んだ仲間を確実に生き返らすことができる			○		味1	20
	ザキ	攻	死の呪文。怪物の体内の血液を凝固させ、息の根を止める			○		敵1	7
	ザメハ	守	敵のマホトーンで眠ってしまった仲間をたたきおこす呪文			○		味全	3
	ザラキ	攻	死の呪文。死の言葉を投げ、多くの敵を死に追いやる			○		敵G	7
シ	シャナク	他	呪われたアイテムを体からはずし、アイテムを消し去る		○			—	18
ス	スカラ	守	守備力をあげ、敵の攻撃からのダメージを少なくする		○			味1	3
	スクルト	守	スカラの強力版。仲間全員の守備力をあげることができる		○			味全	4
ト	トヘロス	他	聖水と同じ効果がある。弱い怪物を追いはらう呪文	○				—	4
	ドラゴラム	攻	巨大なドラゴンに変身し、炎をはいて敵を焼き殺す		○			味1	24
	トラマナ	他	城や塔の中に張られているバリアーの効力を消してしまう		○			—	2
ニ	ニフラム	攻	最初におぼえるグループ呪文。怪物を光の彼方に消し去る			○		敵G	2
ハ	バイキルト	守	味方の攻撃力を倍にし、1度に強力なダメージを与える		○			味1	6
	バギ	攻	真空を作り、鋭い刃物のように敵を切り裂くことができる			○		敵G	4
	バギクロス	攻	バギ系最強の呪文。敵を切り裂き、絶大なダメージを与える			○		敵G	9
	バギマ	攻	バギの強力版。一陣の竜巻をおこし、大ダメージを与える			○		敵G	6
	バシルーラ	攻	不思議な力で怪物を遠くへ飛ばしてしまう。強敵に使おう			○		敵1	7

種別の記号➡守…守備用の呪文　攻…攻撃用の呪文　他…その他の呪文　不…不確定な呪文

	呪文名	種別	効用	勇者	魔法使い	僧侶	賢者	効果	消費MP
ヒ	ピオリム	守	仲間のすばやさをあげる呪文。怪物より先に攻撃できる			○		味全	3
	ヒャダイン	攻	すべての怪物にヒャドをかけ、一度で多くの敵を倒す		○			敵全	9
	ヒャダルコ	攻	たくさんの氷の矢を放つ、ヒャドの強力版の呪文		○			敵G	6
	ヒャド	攻	鋭い氷の矢を放つ、冷気の呪文。威力はメラの2～3倍		○			敵1	3
フ	フバーハ	守	光のバリアーで身を守り、吹雪、炎の攻撃に耐えられる			○		味全	6
ヘ	ベギラゴン	攻	ギラ系最強の呪文。最も大きな稲妻をおこし、電撃を見舞う		○			敵G	12
	ベギラマ	攻	ギラの数倍のパワーを持ち、強烈な稲妻で黒コゲにする		○			敵G	6
	ベホイミ	守	ホイミの強力版。傷ついた仲間の体力をかなり回復させる			○		味1	5
	ベホマ	守	ホイミ・ベホイミより強力で、HPが最大まで回復する			○		味1	7
	ベホマズン	守	仲間たち全員にベホマをかけ、HPを完璧に回復させる	○				味全	62
	ベホマラー	守	傷ついた仲間たち全員にベホイミをかけ、HPを回復させる			○		味全	18
ホ	ホイミ	守	回復の呪文。敵からダメージを受け、減ったHPを回復する			○		味1	3
	ボミオス	攻	相手の動きを鈍らせ、味方の攻撃を当たりやすくする		○			敵G	3
マ	マヌーサ	攻	幻影の呪文。霧を発生させ、怪物たちのミスを誘う			○		敵G	4
	マヒャド	攻	冷気の呪文。氷が巨大な刃物となって、怪物に襲いかかる		○			敵G	12
	マホカンタ	守	光のバリアーで身をつつみ、敵の呪文をはね返してしまう		○			味1	8
	マホトーン	攻	敵の呪文を封じこめ、呪文による攻撃を防ぐ			○		敵G	3
	マホトラ	攻	呪文を使う怪物からMPを奪い、自分のMPにしてしまう		○			敵1	0
メ									
	メダパニ	攻	怪物の頭を混乱させ、味方同士で戦わせてしまう		○			敵1	5
	メラ	攻	指先から小さな炎の玉を出し、怪物の体を焼きつくす		○			敵1	2
	メラゾーマ	攻	メラ系最強の呪文。巨大な炎の玉が敵に襲いかかる		○			敵1	12
	メラミ	攻	メラの5～8倍の強力な火力の炎の幕で、怪物をつつむ		○			敵1	6
モ	モシャス	攻	戦闘中、仲間のだれかに変身して戦うことができる		○			味1	7
ラ	ライデイン	攻	手のひらから高電圧のかかった糸を出し、敵にからみつく	○				敵1	8
	ラナルータ	他	時を操る呪文。昼と夜を一瞬に入れかえることができる		○			—	12
	ラリホー	攻	相手の脳神経を一時的に停止させ、眠らせてしまう呪文			○		敵G	3
リ	リレミト	他	塔や洞窟の中から、一瞬にして地上に脱出できる呪文		○			—	8
ル	ルーラ	守	移動の呪文。一度行ったことのある場所なら、一瞬で移動		○			味全	8
	ルカナン	攻	ルカニの強力版。怪物の守備力を大きく下げられる			○		敵G	4
	ルカニ	攻	敵の守備力を下げることができ、味方の攻撃を助ける			○		敵1	3
レ	レムオル	他	ほんの少しの間、姿を消すことができ、透明人間となる		○			—	15

効果の記号➡味1…味方1人に有効　味全…味方全員に有効　敵1…敵1匹に有効　敵G…敵1グループに有効　敵全…敵全部に有効

呪文チェックリスト

	呪文名													
ア	アストロン													
	アバカム													
イ	イオ													
	イオラ													
	イオナズン													
	インパス													
キ	キアリー													
	キアリク													
	ギラ													
サ	ザオラル													
	ザオリク													
	ザキ													
	ザメハ													
	ザラキ													
シ	シャナク													
ス	スカラ													
	スクルト													
ト	トヘロス													
	ドラゴラム													
	トラマナ													
ニ	ニフラム													
ハ	バイキルト													
	バギ													
	バギクロス													
	バギマ													
	バシルーラ													
ヒ	ピオリム													
	ヒャダイン													

	呪文名													
ヒ	ヒャダルコ													
	ヒャド													
フ	フバーハ													
ヘ	ベギラゴン													
	ベギラマ													
	ベホイミ													
	ベホマ													
	ベホマズン													
	ベホマラー													
ホ	ホイミ													
	ボミオス													
マ	マヌーサ													
	マヒャド													
	マホカンタ													
	マホトーン													
	マホトラ													
メ														
	メダパニ													
	メラ													
	メラゾーマ													
	メラミ													
モ	モシャス													
ラ	ライデイン													
	ラナルータ													
	ラリホー													
リ	リレミト													
ル	ルーラ													
	ルカナン													
	ルカニ													
レ	レムオル													

ここはキミの育てたキャラが、どの呪文が使えるかをチェックしていくための欄だ。上の空欄にキミの作ったキャラの名まえを書いて、使えるようになった呪文に印をつけていこう。

ドラゴンクエストIII 特製マップシート

DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

ノアニール
エジンベア
カザーブ
ロマリア
ポルトガ
アッサラーム
イシス
ダーマ
バハラタ
ジパング
ムオル
グリンラッド
スー
サマンオサ
ネクロゴンド
テドン
ランシール
レーベ
アリアハン
レイアムランド

キミが見つけた町や建物を書きこんで、マップを作っていこう!
『冒険の書』と一緒につかうとさらに役立つ!

イラスト 青柳義郎

ファミリーコンピュータ Magazine No.4 特別付録②
昭和63年2月19日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第4号（通巻51号）